

Percepción docente sobre juego como promotor de la expresión oral inglesa en estudiantes con trastornos del espectro autista (TEA)



Teacher perception of gambling as a promoter of English speaking in students with autistic spectrum disorders (ASD)

Chess Emmanuel Briceño Núñez

<https://orcid.org/0000-0002-1712-4136>

chesspiare@gmail.com

Teléfono de contacto +593 939252813

Unidad Educativa Giuseppe Garibaldi
Departamento de Idiomas Modernos
Guayaquil, Guayas-Ecuador

Ana María Perdomo Briceño

<https://orcid.org/0000-0002-3961-6270>

mariaana135@gmail.com

Teléfono de contacto +593 984053315

Unidad Educativa Matilde Hidalgo de Procel
Departamento de Idiomas
Guayaquil, Guayas - Ecuador.



Fecha de recepción: 13/06/2021

Fecha de envío al árbitro: 16/06/2021

Fecha de aprobación: 14/07/2021

Resumen

La presente investigación es un estudio que busca determinar la percepción que tienen los docentes de Inglés del Ecuador, acerca de la utilización del juego como actividad lúdica para promover la expresión oral del inglés como lengua extranjera en estudiantes con trastornos del espectro autista. Se siguió un diseño transaccional de campo, de tipo descriptivo. La población estuvo conformada por 50 docentes de inglés. Para la recolección de los datos, se aplicó un cuestionario mixto de 17 ítems, con preguntas cerradas y abiertas. El estudio determinó que la mayoría de los docentes de Inglés de los consideran la utilización del juego una actividad beneficiosa y efectiva para promover la práctica oral del Inglés dentro del aula. Sin embargo, las estrategias lúdicas son poco utilizadas debido la falta de tiempo para ejecutarlas, y a que los cursos son numerosos y poco espacio para su aplicación.

Palabras Clave: Expresión oral, inglés como lengua extranjera, juego, trastornos del espectro autista

Abstract

This research is a study that seeks to determine the perception that English teachers in Ecuador have about the use of games as a recreational activity to promote the oral expression of English as a foreign language in students with autism spectrum disorders. A descriptive, transactional field design was performed. The population consisted of 50 English teachers. For data collection, a 17-item mixed questionnaire was applied, with closed and open questions. The study determined that the majority of English teachers consider the use of the game a beneficial and effective activity to promote the oral practice of English within the classroom. However, ludic strategies are little used due to the lack of time to execute them, and because the courses are numerous and little space for their application.

Keywords: Oral expression, English as a foreign language, play, autism spectrum disorders

Author's translation.

Introducción

La enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera (LE) tiene como objetivo primordial desarrollar las habilidades comunicativas para que el aprendiz pueda comunicarse en la lengua meta, ello implica por consiguiente, un mayor protagonismo del estudiante en el proceso de su adquisición. Sánchez Benitez (2010) afirma que mientras mayor sea la participación y el protagonismo del alumno en su aprendizaje mayor competencia comunicativa alcanzará. Es por ello que se requiere que el docente, como facilitador del aprendizaje, oriente las actividades de forma tal que las mismas contribuyan a que el estudiante logre avanzar en el aprendizaje de la LE.

Así mismo, Vargas (2008) plantea la necesidad de implementar actividades de comunicación oral para que los alumnos tengan la oportunidad de utilizar la lengua que están aprendiendo dentro del aula de clase. Tal como lo manifiesta Lee (1979), es a través de la experiencia de la comunicación que el estudiante de una LE aprende mejor a comunicarse en la misma. A pesar de que en investigaciones como las de Kremers (2000), Tardo, (2004) y Rodríguez, (2010), se ha señalado que de las cuatro habilidades lingüísticas que se requieren desarrollar para la adquisición de una LE -lo cual implica oír, hablar, leer y escribir-, la destreza oral en especial en el idioma inglés, es la más desatendida en la enseñanza. Según Molina y González (2012), en algunos casos las actividades realizadas en el aula de clase no son las más apropiadas por cuanto el énfasis está en la destreza de escritura y aspectos gramaticales.

Autores como Cordero (2004) afirman que dentro del grupo de actividades apropiadas para la práctica de la expresión oral dentro del aula se encuentra el juego. Esta actividad lúdica permite crear situaciones reales donde el alumno interactúa con sus pares, para este autor los juegos son estrategias motivadoras que permiten a los alumnos aprender y comunicarse libremente, produciendo mensajes tanto orales como escritos en la LE.

Si bien es cierto que el juego es importante, se debe hacer una selección correcta de acuerdo al objetivo que se quiere lograr. En este sentido, Vargas (2008) destaca la importancia de seleccionar correctamente el juego para promover la expresión oral, ya que no todos cumplen este objetivo. De allí la importancia de que el docente tenga conocimiento sobre el uso adecuado de este tipo de actividad lúdica.

El aprendizaje del inglés es una necesidad y habilidad lingüística básica universal en la sociedad del siglo XXI. Con el advenimiento de una sociedad cada vez más tecnológica, incluyendo el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), este idioma juega un papel cada vez más importante, ya que facilita la comunicación entre las personas del mundo entero permitiendo así un mayor acceso al conocimiento.

La finalidad del aprendizaje de una LE es lograr comunicarse efectivamente y para que ello sea posible es necesario el desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas (oír, hablar, leer y escribir). Según el Instituto Español Cervantes (1994):

Si el objetivo principal en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una LE es conseguir que los estudiantes aprendan a comunicarse en una lengua que no es la propia, se hace necesario desarrollar su competencia comunicativa de una manera total, de tal modo que trabajen por igual tanto en la expresión oral y escrita como en la comprensión auditiva y de lectura, es decir, las cuatro destrezas lingüísticas, en un determinado contexto social y cultural. (p. 90)

En cuanto a la destreza oral en particular, Baralo (1999:164) la define como “la destreza o habilidad de comunicación que implica la interacción y la bidireccionalidad en un contexto compartido y en una situación en la que se deben negociar los significados”. Sin embargo, a pesar la importancia de la expresión oral, Tardo (2004) afirma que durante mucho tiempo ha resultado bastante desatendida en la enseñanza de LE. Una de

las razones que expone Vargas (2008) para este descuido se debe a la falsa creencia del docente de que el desarrollo de las otras destrezas lingüísticas conducirá espontáneamente a la adquisición de la competencia oral.

Para Mamani (2011), aprender a expresarse de manera oral y también escrita supone además aprender a desarrollar la comprensión, la comunicación, la creatividad y la lógica. De allí que, desde una perspectiva metodológica, el autor considera necesario que el docente emplee actividades, recursos, estrategias que conduzcan al estudiante a desarrollar su competencia comunicativa.

Por su parte, Baralo (1999) plantea la incorporación de estrategias y actividades que promuevan situaciones en las cuales el estudiante se vea en la necesidad de hacer uso del idioma que está aprendiendo. Estas actividades deben ser lo suficientemente atractivas para lograr que el estudiante aprenda y use el idioma sin siquiera darse cuenta que lo está haciendo.

Una de las actividades con las que cuenta el docente para la enseñanza de la LE es la actividad lúdica. Según Bonilla (1998), las actividades lúdicas son todas aquellas que conllevan a la diversión y al esparcimiento, tales como la música, el juego, los paseos, las películas, entre otras. Sánchez (2010) resalta la utilidad del juego como actividad lúdica en la enseñanza de lenguas extranjeras, por las numerosas ventajas que ofrecen en diferentes ámbitos: (a) en lo afectivo: desinhibe, relaja, motiva; (b) en lo comunicativo, permite una comunicación real dentro del aula; (c) en lo cognitivo, incentiva a deducir, inferir, formular hipótesis; entre otros.

Por otro lado, Andreu y García (2000) señalan que los juegos requieren de la comunicación ya que provocan y activan los mecanismos de aprendizaje de la lengua meta. Según los autores, estas actividades contienen en su dinámica un mecanismo paralelo a la adquisición de la lengua materna lo cual ayuda al estudiante en su aprendizaje. En este sentido, el juego sería una herramienta importante para el aprendizaje del inglés. Meltzer y Hamann (2004, citados por Gentile y Leiguarda 2012) señalan que el juego es una herramienta muy especial puesto que provee ambientes que requieren de la interacción entre los participantes, esto significa que se le estaría proporcionando a los estudiantes un espacio importante a la comunicación auténtica en las clases de LE.

Por su parte, Larcabal (1992) asegura que el juego provee una atmósfera agradable y situaciones en las cuales la comunicación es esencial, lo que hace que el estudiante piense menos en los aspectos gramaticales del lenguaje y se centre en el uso de la lengua meta en un ambiente relajado. El autor señala que los juegos pueden ser utilizados para practicar ciertos elementos del lenguaje en el proceso de adquisición de una LE y enfatiza que el principal objetivo en la enseñanza de la LE debe ser el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Diversos autores señalan la importancia de saber elegir el juego que permitirá el logro de las metas propuestas. Según Larcabal (1992:28) “no todos los juegos poseen las características necesarias para promover la expresión oral. Vargas (2008) expresa que cada juego a utilizar en el aula de clase, debe responder a un objetivo preciso y activar un área de conocimiento, permitiendo así al estudiante practicar y avanzar en el aprendizaje de la lengua meta.

A pesar de ser la destreza oral muy importante en la comunicación en una LE es, sin embargo, una de las más desatendidas en el aula de clase lo que trae como consecuencia que los estudiantes tengan un manejo deficiente en la lengua meta. Estudios como los de Tardo (2004); Rodríguez (2010); González (2009), entre otros, señalan que al parecer su enseñanza se ha caracterizado por la utilización de metodologías tradicionales con más énfasis en la destreza de escritura.

Diversos estudios, entre los cuales destacan Sánchez (2010), Andreu y García (2000), muestran el juego como una actividad beneficiosa para promover la comunicación y la expresión oral en las clases de LE. Sin embargo, no se encontraron investigaciones que aborden la percepción que tienen los docentes de inglés sobre los tipos de juegos adecuados para el desarrollo de la expresión oral.

Bases Conceptuales

La Lúdica y el Ser Humano

La palabra lúdica según Bonilla (1998) proviene del latín ludus, ludica/o y se refiere o relaciona con el juego. Para el autor, el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse, así como producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, y el esparcimiento. En el mismo orden de ideas, Yturalde (2008) hace una aclaratoria acerca de lo amplio que es el concepto Lúdico y sus campos de aplicación y en tal sentido expresa lo siguiente:

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, en los juegos de mesa, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias, etc. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, gozo y placer (p.2).

Ambas definiciones coinciden en que la lúdica forma parte de un proceso natural del ser humano, es decir, forma parte de la cotidianidad de cada individuo, especialmente en lo que refiere a la creatividad y al esparcimiento. En tal sentido, Yturalde (op cit), afirma que la lúdica no debe descartarse en las actividades serias y de importancia ya que permite al ser humano desarrollar emociones y actitudes que solo son posible a través de ella.

Por su parte Bonilla (op.cit), define las actividades lúdicas como aquellas que promueven el placer, el gozo y la creatividad, fomentando de este modo el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidenciando valores, por lo que pueden orientarse a la adquisición de saberes.

El Juego como Actividad Lúdica

El juego es definido por Huizinga (1968, citado en Guerra, 2012:27) como “una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espacio determinados, que se rige por reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acciones que tienen un fin en sí misma que van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de salir por un momento de la vida real”. Según esta definición el juego es una acción libre que promueve una sensación de alegría en los participantes, sin embargo debe regirse por una serie de reglas, las cuales deben ser asumidas por los mismos.

Por su parte, Meneses y Monge (2001) consideran que el juego se caracteriza por ser una actividad placentera que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera. Mientras que para Piaget (1961:205) “el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación” Es decir, el juego, como lo indican los autores mencionados, es una actividad libre, se debe motivar a los participantes para que participen con plena voluntad.

Los juegos y el aprendizaje de LE

Aprender una LE es una actividad compleja que se dificulta aún más cuando el contexto en el que se aprende está rodeado por la lengua materna del aprendiz. En circunstancias como esas el docente debe valerse de una serie de estrategias, recursos y actividades con el fin de facilitar el aprendizaje de la lengua meta.

El uso de los juegos en la enseñanza es reseñado por Yturalde (2008:5) cuando expresa “los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano” por lo tanto, según este

autor, pueden ser utilizados durante el proceso de aprendizaje de diversas disciplinas. Para Ortega (2012:35), “el juego proporciona el contexto apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje”, Asimismo, puede considerarse como instrumento mediador dada la serie de condiciones que posee este recurso para facilitar el aprendizaje.

En relación a los comienzos del uso de los juegos en el aprendizaje de una LE, Wikare, Berge y Watsi (2002, citado en Ledin y Målgren 2011:7) sostienen que el interés en el ámbito lingüístico por el juego aparece fundamentalmente a partir de las décadas 60 y 70 del siglo XX. Hasta ese momento, lo lingüístico estaba influido por las propuestas de la lingüística estructuralista y las teorías psicológicas conductistas.

Para Lorente y Pizarro (2005) todo lo lúdico supone un material idóneo para desarrollar no solo las habilidades comunicativas (destrezas) de expresión oral, escrita, comprensión lectora y auditiva; sino también las distintas habilidades que articulan la competencia comunicativa. Las autoras indican que el Marco Europeo de Referencias de las Lenguas (2002) ha incluido entre sus consideraciones, la importancia del uso de la lengua con fines lúdicos.

Uno de los aspectos a considerar en el aula de clase, además del juego, es el rol que ha de tener el docente en una actividad de este tipo. Así, para Lorente y Pizarro (op.cit), el docente debe ser mediador, capaz de propiciar un clima de cooperación y respeto que favorezca la interacción entre los participantes, también debe saber ser animador, ser capaz de activar el juego, ceder protagonismo a los estudiantes, sin olvidar su condición de líder del grupo, ya que, su forma de actuar repercute significativamente en el clima del aula y en los procesos del grupo.

En este mismo orden de ideas, Labrador y Morote (2008: 80) señalan que “el éxito o fracaso del juego depende, en gran parte, de las habilidades del docente” y afirman que una escasa formación del docente, una conducción inadecuada o un desconocimiento del grupo pueden provocar que el juego fracase. Por ello, estas autoras expresan que el profesor cuando planifica una actividad lúdica debe tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades así como el contexto.

En cuanto al desarrollo de la expresión oral, se debe considerar que no todos los juegos tienen las características necesarias para promoverla. De allí que, Larcabal (op cit) señale que, cuando se planifican juegos para la enseñanza de una L.E se debe procurar que los alumnos encuentren esencial comunicarse en la lengua meta. Para la autora, entre los juegos que promueven la expresión oral se encuentran los relacionados con discusiones, resolución de problemas, adivinanzas o una combinación de estos. Es importante tener en cuenta lo que expresa Ortega (2012:24) “el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego”.

Tipología de Juegos para la enseñanza de LE

Existe una variedad de clasificaciones en torno a los juegos como actividad lúdica. En este sentido, el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2002) los clasifica de la siguiente manera:

- **Juegos de lengua de carácter social:** Entre los que se tienen los orales (por ejemplo: el juego del “veo, veo”), y los escritos (por ejemplo: “el ahorcado”), los audiovisuales (por ejemplo: bingo con imágenes, el juego de las películas), el juego de tablero y cartas (palabras cruzadas, pictionary, la oca, la barajas) y las charadas y mímica.
- **Juegos de actividades individuales:** En ellos están los crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, los juegos de televisión y radio (cifras y letras, pasa palabra), los juegos de palabras, los anuncios publicitarios, los titulares de los periódicos y las pintadas.

Aspectos a considerar en la utilización del juego en el aula de LE

Aunque los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de una LE, el docente debe tener en cuenta algunos aspectos para que su implementación en el aula sea exitosa. En este sentido, Labrador y Morote (2008), Larcabal (1992) y Ledo (2011) señalan lo siguiente:

Se debe transmitir al alumno la utilidad práctica de la actividad lúdica que se va a realizar y evitar así el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera en algunos estudiantes.

Es importante que los participantes tengan las reglas y el objetivo del juego claros antes de comenzarlo.

El profesor debe orientar y guiar, y no desentenderse una vez que se han dado las instrucciones del juego, sino hacer un seguimiento del progreso del juego y del aprendizaje que se está llevando a cabo.

Las reglas deben estar claras, ser respetadas y nunca deben cambiarse a mitad del juego. Es mejor si el reglamento del juego está escrito, en una hoja o en la pizarra, de esta manera es exterior al profesor quien no aparece como el juez y referee, sino como un facilitador o animador del mismo.

El profesor debe estar muy seguro del juego que va a jugar. Por lo tanto, debe conocerlo y sentirse cómodo con él, sus ganas van a motivar a los estudiantes y su emoción al jugarlo pasará el espíritu del juego al resto del grupo. Es aconsejable motivar constantemente a los alumnos durante el juego y no permitirles que se desmoronen o pierdan al entusiasmo si van perdiendo. Es necesario que el profesor aliente a los estudiantes tratando de ser lo más imparcial posible. Es muy importante ser justo y premiar al ganador o los ganadores, esto incentivará los futuros juegos.

El nivel y la personalidad de los estudiantes son factores clave al momento de decidir qué juegos jugar con ellos, así como la cantidad de estudiantes, la edad, las necesidades lingüísticas y los estilos de aprendizaje. Los juegos deben ser más fáciles al principio y la dificultad se debe ir incrementando. Es muy importante que todos los juegos requieran de alguna habilidad o conocimiento de la lengua para llegar a la meta y este lenguaje debe ser acorde al nivel de los estudiantes y al momento específico del programa que se estudia.

El tratamiento del error debe ser cuidadoso. No es buena idea interrumpir el juego con correcciones, ya que los estudiantes estarán más concentrados en la fluidez que en la precisión. Se debe tomar nota y trabajar los errores al final del juego o en otra clase.

Los estudiantes deben conocer el vocabulario que van a utilizar durante el juego para que éste se lleve a cabo con éxito.

Los trastornos del espectro autista

También conocidos como TEA o ASD por sus siglas originales en lengua inglesa, abarcan un amplio espectro de trastornos que, en su manifestación fenotípica, se caracterizan por deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social en cualquier contexto, se encuentran unidas a patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades. Los síntomas han de estar presentes en las primeras fases del período de desarrollo de la persona, aunque pueden no manifestarse totalmente hasta que las demandas sociales superan sus limitaciones. También pueden permanecer enmascarados por estrategias aprendidas.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

El estudio fue de tipo descriptivo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010:45) los estudios descriptivos “son aquellos que buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”. Para Méndez (2001:35) este tipo de estudio tiene como propósito “la delimitación de los hechos que conforman el problema de investigación”. Adopta el carácter descriptivo, porque tal y como lo señala Chávez (2007:135) se centra “en describir las características de una o varias variables en grupo de personas, los cuales han sido sometidos a observación en un momento determinado”. Asimismo, el estudio tuvo un enfoque cualitativo que permitió registrar la opinión de los encuestados.

La investigación tuvo un diseño transaccional y de campo. Kinnear y Taylor (2000:57) explican que los diseños transaccionales sirven para “la aplicación de encuestas en un margen específico de tiempo”. Asimismo, se enmarcó dentro de una investigación de campo, según Arias (2006:43), “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna”.

Población y muestra

La población comprende “el universo de la investigación sobre la cual se pretende generalizar los resultados. Está constituida por características o estratos que le permiten distinguir los sujetos unos de otros” Chávez (2007:162). En esta investigación, la población estuvo conformada por docentes de inglés como LE, residentes en la República del Ecuador quienes durante el año lectivo tienen al menos un estudiante con trastornos del espectro autista al que enseñan.

En cuanto a la muestra, Hurtado (2000:140) la define como “una porción de la población que se toma para el estudio, la cual se considera representativa”. Debido a que el número de docentes de inglés que conforman la población en esta investigación resultó accesible para las investigadoras se consideró tomar la totalidad de ella, por lo que la muestra se denomina muestra poblacional. Hernández y otros (2010) señalan que para poblaciones con un número pequeño de sujetos se considera tomar la totalidad de ella por ser una población finita y de fácil manejo.

En este sentido, la muestra estuvo constituida por 50 docentes en funciones, que imparten clases de inglés en instituciones educativas particulares y fiscales del Ecuador (residentes en las ciudades de Ambato, Guayaquil y Quito). El instrumento se aplicó en un único momento, de manera virtual, y se hizo durante el segundo quinquemestre del año lectivo 2019-2020.

Técnica e Instrumento de recolección de Datos

Según Arias (2006:47), “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información; y los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. En este caso, la técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario.

En cuanto al cuestionario, Hernández y otros (2010:89) refieren que “consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. En la investigación se utilizó un cuestionario mixto el cual contiene preguntas cerradas y abiertas. El mismo consta de 17 ítems y está estructurado en tres partes. La primera parte contiene 6 ítems con las opciones SI y NO y POR QUÉ para que el sujeto justifique su respuesta. La segunda parte contiene 8 ítems con alternativas de selección múltiple. Finalmente, la tercera parte contiene 3 ítems con preguntas abiertas.

El instrumento midió la percepción que tiene el docente de inglés sobre: el uso de los juegos como actividad lúdica en el aula aplicados a estudiantes con trastornos del espectro autista, las actividades que utiliza el docente para práctica de la expresión oral en el aula entre estos estudiantes, la implementación de los juegos para promover la expresión oral, el rol del docente en el uso de los juegos, y finalmente los tipos de juegos adecuados para promover la expresión oral en el aula.

Procedimiento

Una vez seleccionados los sujetos del estudio se aplicó el cuestionario en una única vez con la finalidad de determinar la percepción que tienen los docentes de inglés como LE de los liceos nacionales del municipio Trujillo en relación al uso del juego como actividad lúdica con el fin de promover la expresión oral en ese idioma a nivel de educación media general.

Los resultados de la investigación se presentan con ayuda de la estadística descriptiva a través de distribuciones de frecuencia y porcentaje. Según Chávez (2007:169) se utiliza de esta manera “para expresar una visión general del conjunto de datos obtenidos por la aplicación del Instrumento”.

Resultados: Presentación y Análisis

Al preguntárseles sobre la utilización de juegos durante las clases de inglés como LE, el 75% de los docentes encuestados manifiestan utilizar los juegos durante sus clases, mientras que el 25% respondió que no los utilizan y la razón expuesta fue que la matrícula es numerosa y falta de espacio en el aula para la aplicación de los mismos. Aquellos que dijeron que sí los utilizan indicaron que lo hacen para facilitar el aprendizaje, divertir y mejorar la expresión oral en el idioma. De estos resultados se puede inferir que la mayoría de los docentes encuestados utilizan el juego en sus clases. Contradiendo los hallazgos presentados en las investigaciones de Ramírez (2005), y Alcedo (2002) quienes concluyeron que el porcentaje de docentes que utilizan los juegos en sus clases es muy pequeño, debido a que la mayoría aplica métodos de enseñanza tradicionales.

La totalidad de los docentes encuestados (100%) manifestó que se debe informar a los estudiantes el objetivo del juego a aplicar. Las razones argumentadas fueron que al informar se resalta la importancia y utilidad del juego, les permite a los estudiantes tener las reglas claras, y despierta su interés. Los resultados obtenidos coinciden con lo expuesto por Labrador y Morote (2008), Larcabal (1992) y Ledo (2011) en cuanto a que estos investigadores resaltan la importancia que tiene el que se informe a los estudiantes el objetivo del juego.

El 83.33% de los docentes encuestados considera importante practicar la expresión oral en inglés en sus clases manifestando que es una de las principales destrezas en la enseñanza de un idioma. Asimismo, indicaron que el estudiante se siente más estimulado al escuchar la pronunciación, al tiempo que mejoran su dicción. Por otra parte, el 16.66% de los profesores señaló no considerar importante la práctica de la expresión oral en sus clases manifestando que la adquisición de una LE se basa en aspectos gramaticales que el alumno debe comprender a través de ejercicios prácticos de escritura. Estos resultados evidencian que son pocos los docentes que aún conservan una metodología tradicional.

Los resultados indican que el 75% de los profesores encuestados considera que sí se debe motivar a los estudiantes a participar en los juegos por voluntad propia, señalando que si se les obliga podría afectar el éxito del mismo. Por otro lado, el 25% restante señala que no se debe motivar a los estudiantes a participar en los juegos por voluntad propia por cuanto los mismos forman parte de la clase, y algunas veces de la evaluación, es por ello que los estudiantes están obligados a participar. De acuerdo con los resultados obtenidos se infiere que la mayoría de los encuestados consideran lo expresado por Meneses y Monge (2001), y Huizinga (1968, citado en Guerra, 2012:27) en cuanto a que el juego debe ser una actividad placentera que se caracteriza por tener reglas obligatorias pero libremente aceptadas.

Los resultados obtenidos muestran que el 91.66% de los encuestados afirma que la actitud del docente sí repercute en el clima del aula y el argumento expuesto es que todo docente es un guía y modelo a seguir, además de ser uno de los protagonistas en el aprendizaje. En tanto que, para el 8.33% de los encuestados restantes, la actitud no repercute debido a que el juego depende de las normas establecidas. Las respuestas con el mayor porcentaje coinciden con lo expuesto por Labrador y Morote (2008), Larcabal (1992) y Ledo (2011), el éxito o fracaso del juego depende, en gran parte, de la actitud del docente, ya que, su forma de actuar repercute significativamente en el clima del aula y en los procesos del grupo.

Un alto porcentaje de los encuestados (91.66%) afirmó que sí es necesario que los docentes creen situaciones reales en sus clases para la práctica oral del idioma señalando, que de esta manera se entiende el idioma con mayor facilidad. En tanto que, el 8.33% respondió que no es necesario crear situaciones reales en las clases de inglés ya que se trabaja siempre con situaciones simuladas. Desde el punto de vista de la metodología de la enseñanza de una LE, éste docente pareciera estar más inclinado hacia una metodología tradicional. De los resultados obtenidos se infiere que la mayoría de los docentes (91.66%) considera necesario crear situaciones reales en las clases para la práctica del idioma.

El 50% de los docentes encuestados considera beneficioso utilizarlos durante el desarrollo de la clase, mientras que el 33.33% estima al inicio. Un 8.33% respondió que en cualquier momento, para otro grupo con el mismo porcentaje (8.33%), ningún momento de la clase es beneficioso. Ningún encuestado (0%) consideró

su uso al final de la misma. Por los resultados obtenidos se deduce que la mayoría de los docentes encuestados consideran beneficioso utilizar los juegos durante el desarrollo de la clase.

El 26.47% de los encuestados respondió que ha utilizado los juegos para la práctica de la destreza escrita, el 23.52% para practicar la destreza oral; el 20.58% señaló haberlo utilizado para entretener, motivar, mientras que un 5.88% para practicar la destreza auditiva. Finalmente algunos docentes 2.94% indicaron que lo introducen al aula para ser novedosos. Se puede inferir por los resultados, que los docentes encuestados prefieren utilizar el juego en primer lugar para la destreza escrita, seguida por la destreza oral, luego para motivar y entretener. Por otro lado, la práctica de la destreza auditiva está ausente a través de la lúdica.

El 33.3% de los docentes encuestados consideró que motivan al estudiante a expresarse en forma oral; para un 25% facilitan el aprendizaje, el 16.66% respondió que contribuyen con el desarrollo de las destrezas lingüísticas. Para un (8.33%) los juegos ayudan a reforzar lo aprendido en clase, para otro 8.33% favorecen un clima relajado, de confianza y 8.33% ayudan al estudiante a expresarse en forma más cooperativa. Puede concluirse que por los resultados obtenidos en el ítem, los docentes encuestados consideran que los juegos motivan al estudiante a expresarse en forma oral. Ninguno de los docentes considera que los juegos convierten al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje, lo cual resulta contradictorio.

El 50% de los docentes encuestados consideran que durante el desarrollo de la clase los juegos pueden promover desorden y disrupción en el aula, el 25% opina que requieren de aulas muy espaciosas. Un encuestado (8.33%) considera que pueden causar que algunos estudiantes se sientan subestimados y estresados por la presión de ganar, mientras que otro profesor (8.33%) opinó que pueden separar al grupo en caso que hayan estudiantes muy competitivos. De acuerdo con los resultados expuestos se deduce que la mitad de los docentes encuestados (50%) coinciden con Ledo (2011), en cuanto a que los juegos pueden causar desorden y disrupción en el aula, siendo este uno de los aspectos que los docentes deben saber manejar. Ningún docente considero que los juegos pueden ser una pérdida de tiempo, lo cual es positivo por cuanto demuestra que están conscientes de sus beneficios.

Un 41.66% de los encuestados opinó que se debe considerar el nivel de inglés de los estudiantes, el 16.66% opina que se debe considerar el tipo de juego, el número de alumnos y el conocimiento de vocabulario al momento de aplicar juegos en sus clases. Solo un 8.33% considera importante la personalidad de sus estudiantes. De acuerdo con los resultados obtenidos se puede deducir que un alto porcentaje de los docentes consideran que el nivel de inglés de los estudiantes es el aspecto que se debe considerar a la hora de utilizar los juegos para promover la expresión oral en inglés. Este resultado contrasta con lo expuesto por Vargas (2008) y Larcabal (1992), quienes destacan el tipo de juego como aspecto más importante a la hora de utilizar los juegos para promover la expresión oral en inglés, es interesante hacer notar que para los profesores encuestados ni la edad de los estudiantes, ni el nivel de dificultad ni el conocimiento de la gramática son considerados importantes al momento de utilizar el juego.

Un alto porcentaje (83.33%) de los encuestados considera que los juegos cooperativos son los más apropiados para promover la expresión oral en inglés, mientras que el 16.66% optó por los juegos competitivos para la práctica de dicha destreza.

Los juegos que los docentes opinaron son los más apropiados para la práctica de la expresión oral son, en orden descendente, juegos de simulación (20%), Juegos de roles (17.5%), juegos de vocabulario (15%), y juegos de entonación (12.5%). Los juegos con menor porcentaje de respuesta son juegos puzzle (10%), juegos de adivinación (10%), Juegos de sonidos (5%), juegos de gramática (5%), juegos de averiguación (2.5%) y juegos de humor (2.5%). Por otro lado los juegos de vacío de información, de jerarquización, de intercambios, de selección y de asociación no obtuvieron puntaje.

Un alto porcentaje de los docentes (30%) considera que todas las opciones presentadas son importantes es decir, ser mediador, animador, ceder protagonismo a los estudiantes, conocer bien el grupo, establecer reglas claras, saber guiar y orientar, sentirse seguro y cómodo con el juego que va a utilizar, motivar constantemente a los alumnos durante el juego, ser justo al premiar al ganador y ser cuidadoso en cuanto al tratamiento de

error durante el desarrollo del juego. El porcentaje de respuestas restantes se distribuyó de la siguiente manera: para un 15% ser mediador y establecer reglas claras, para un 10% consideró saber guiar y orientar, para un 5% ser animador, ceder protagonismo a los estudiantes, conocer bien el grupo, sentirse seguro y cómodo con el juego que va a utilizar, ser justo al premiar al ganador y ser cuidadoso en cuanto al tratamiento de error durante el desarrollo del juego.

El 42.85% de docentes encuestados considera que todas las competencias presentadas son importantes para lograr una comunicación oral exitosa, es decir las Competencias gramaticales, las competencias sociolingüísticas, las competencias estratégicas, las competencias discursivas, las competencias culturales. Un 28.57 de los encuestados consideran las competencias gramaticales, mientras que para un 14.28% son las competencias sociolingüísticas y discursivas. Las competencias estratégicas y culturales no fueron consideradas importantes por los docentes encuestados.

El 30% de los encuestados manifestó utilizar los diálogos para promover la expresión oral en Inglés, el 16.66% señaló las simulaciones, mientras que un 13.33% utiliza presentaciones orales y canciones, un 10% utiliza role play y lecturas, solo un 2% dijo utilizar los juegos para promover la expresión oral en Inglés. A pesar de que en preguntas anteriores aseguraron la utilización y el beneficio del juego para promover la expresión oral, al contrastarse este resultado con el ítem N° 8 se observó contradicción en las respuestas de los docentes ya que en dicho ítem los docentes manifestaron utilizarlos para tal fin, lo cual no se evidencia en el ítem N° 15.

En cuanto a las ventajas el (41.66%) de los encuestados considera que la utilización de los juegos motiva al estudiante a expresarse en forma oral. El 33.33% considera que éstos facilitan el aprendizaje y finalmente un 25% piensa que los juegos proveen un clima relajado en el aula de clase. Los resultados obtenidos reafirman las respuestas dadas en el ítem n° 9 del cuestionario, ya que los docentes coincidieron en las respuestas dadas. A pesar de que la mayoría de los docentes consideran que la utilización de los juegos motiva al estudiante a expresarse en forma oral, no es una actividad que usen en sus clases para este fin.

En cuanto a las desventajas, los resultados obtenidos indican que el 41.66% de los docentes encuestados consideran que estos pueden causar disrupción en el aula de clase, el 33.33% respondió que requieren espacios grandes y finalmente un 25% manifestó que si el número de estudiantes es muy alto, se dificulta la actividad. En este ítem los docentes reafirmaron las respuestas proporcionadas en el ítem n°10. Por último el 33.33% de los docentes utiliza los juegos cada vez que se comienza un nuevo tema, otro 33.33% los utiliza rara vez debido al desconocimiento del tema y por tener matriculas muy numerosas y un 33.33% manifestó utilizarlos algunas veces.

Conclusiones

La utilización del juego como actividad lúdica para promover la expresión oral en una LE ha sido reseñada por autores como Andreu y García (2000), Bonilla (1998), Sánchez (2010), entre otros y señalan que los mismos facilitan el aprendizaje de un idioma ya que provee de ambientes que requieren la interacción entre los participantes, permiten una comunicación real dentro del aula de clase, mientras que hace sentir a los estudiantes menos estresados al momento de expresarse en la lengua meta.

En vista de que los docentes son los responsables de elegir las actividades a llevar a cabo dentro del aula de clase Lorente y Pizarro (2005), se realizó el presente estudio para determinar la percepción que tienen los docentes ecuatorianos, acerca de la utilización del juego como actividad lúdica para promover la expresión oral en Inglés a nivel de los estudiantes con trastornos del espectro autista.

Identificando las actividades que utilizan los docentes para promover la expresión oral del inglés en sus clases. En este sentido, las actividades más utilizadas son los diálogos (30%), las simulaciones (16.66%) las presentaciones orales y las canciones (13.33%). Por otro lado, las actividades menos utilizadas para promover la expresión oral fueron los role plays (10%), las lecturas (10%) y los juegos (6.66%). Los resultados sobre los juegos se muestran contradictorios toda vez que los docentes habían manifestado que sí los utilizaban.

Igualmente se indagó la opinión de los docentes acerca de la implementación de los juegos en el aula. En este sentido, los docentes encuestados señalaron que es necesario motivar a los estudiantes con autismo para que participen de la mejor manera posible al establecer reglas claras, y considerar el nivel de inglés de los estudiantes respecto al grado en que le afecta el trastorno del espectro autista. Asimismo, indicaron que el momento beneficioso para la aplicación del juego es durante el desarrollo de la clase.

También se determinó que los participantes son conscientes de su rol al implementar los juegos en el aula de clase, empleando aquellos que mejor se adecuen e incluso integren al estudiante al resto de sus compañeros. Un 30% de los docentes encuestados consideró que el docente debe ser mediador, animador, ceder protagonismo a los estudiantes, conocer bien el grupo, establecer reglas claras, saber guiar y orientar, sentirse seguro y cómodo con el juego que va a utilizar, motivar constantemente a los alumnos durante el juego, ser justo al premiar al ganador y ser cuidadoso en cuanto al tratamiento de error durante el desarrollo del juego.

Al identificar los tipos de juegos que los docentes de inglés consideran apropiados para la práctica de la expresión oral de esa lengua extranjera expresaron que: los tipos de juegos que se emplean vienen dados por los siguientes datos: un 83.33% de los encuestados indicó que los juegos cooperativos son los más apropiados para promover la práctica de la expresión oral, esto al considerar el juego según el grado de competitividad. Por su parte al hablar del juego como herramienta de aprendizaje de una LE en estudiantes autistas consideran que según su funcionamiento, los juegos seleccionados fueron de simulación (20%), juegos de roles (17.5%), juegos de vocabulario (15%), y juegos de entonación (12.5%). El porcentaje restante con menor puntuación se distribuyó en juegos puzzle (10%), juegos de adivinación (10%), Juegos de sonidos (5%), juegos de gramática (5%), juegos de averiguación (2.5%) y juegos de humor (2.5%).

Finalmente, se concluye que la mayoría de los docentes de inglés encuestados que laboran en instituciones del Ecuador consideran al juego como una herramienta útil y efectiva para promover la práctica oral en inglés en estudiantes que presentan trastornos del espectro autista. Sin embargo, es una actividad poco utilizada para este fin, debido a varias razones: la actividad lúdica puede causar desorden en clase, es difícil utilizarlo con matrículas de estudiantes numerosas y además requiere de aulas espaciosas para su aplicación. ©

Chess Emmanuel Briceño Núñez. Licenciado en Educación Mención Lenguas Extranjeras, Cum Laude, Universidad de los Andes (Trujillo-Venezuela). Licenciado en Educación Integral, Universidad Nacional Abierta (Caracas D.C-Venezuela). Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación Mención Administración Educativa Universidad Nacional Abierta (Caracas D.C-Venezuela). Docente de Francés e Inglés en la Unidad Educativa Rural Monseñor Ignacio Camargo (Trujillo-Venezuela). Coordinador Docente para el Departamento de Idiomas y Tecnología de la Unidad Educativa Martin Lutero (Guayaquil Ecuador). Coordinador Docente para el Departamento de Idiomas de la Unidad Educativa Internacional Bilingüe Giuseppe Garibaldi (Guayaquil-Ecuador).

Ana María Perdomo Briceño. Licenciada en Educación Mención Lenguas Extranjeras, Cum Laude, Universidad de los Andes (Trujillo-Venezuela). Docente de Inglés en la Unidad Educativa Rural Butaque (Trujillo-Venezuela). Docente de Inglés en la Unidad Educativa Jean Piaget (Guayaquil Ecuador) Coordinador Docente para el Departamento de Idiomas Unidad Educativa Matilde Hidalgo de Procel (Guayaquil Ecuador).

Referencias bibliográficas

- Alcedo, Yesser. (2002). Enseñanza del idioma inglés en niños de la Primera Etapa de Educación Básica. Ponencia presentada en el XVIII Encuentro Nacional de Educadores. Mérida. Venezuela
- Andreu Andrés, María Ángeles & García Casas Miguel. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos. Universidad Politécnica Valencia España.
- Arias Odón, Fideas Gerardo. (2006). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme. Venezuela.
- Balestrini Acuña, Miriam. (2002). Cómo se elabora el Proyecto de Investigación. BL Consultores Asociados -Servicio editorial. Caracas, Venezuela.
- Baralo, Marta. (1999). La adquisición del Español como LE Madrid. ArcoLibro.
- Bonilla, Carlos Bolivar. (1998). Aproximación a los Conceptos de Lúdica y Ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación. Universidad de Caldas. Colombia.
- Canale, Michael. & Swain, Merrill. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and tasting. Applied linguistics 1, pp.1-47
- Chamorro, María Dolores. & Prats Fons, Nuria. (1990). La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como LE Centro Virtual Cervantes. [Disponible en <http://bit.ly/1sgP9SQ>]
- Chávez Alizo, Nilda. (2007). Introducción a la Investigación Educativa. Editorial LUZ. Venezuela.
- Consejo de Europa, (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. Madrid, Instituto Cervantes-Ministerio de Educación, Cultura y Deporte - Editorial Anaya. 2003. [Disponible en <http://cvc.cervantes.es>]
- Cordero, Susana. (2004). Jugar a aprender inglés. Revista digital "Investigación y Educación" Enero, nº5.
- Dávila, José. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Talleres Gráficos Universitarios. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Díaz Barriga, Frida. y Hernández Rojas, Gerardo. (2003). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial McGraw-Hill. Colombia.
- Diccionario de la lengua española, (2011). Real Academia de la Lengua: Madrid. [Disponible en <http://bit.ly/1yYR7XP>] [Consultado noviembre 5 de 2020].
- Gentile Lauria de, Patricia. & Leiguarda Orue de, Ana María. (2012). Getting Teens to Really Work in Class. English Teaching Forum. Vol. 50 N° 4.
- Gonzales Ruíz, Crisitna. (2009). El uso de estrategias de comunicación oral entre aprendientes de ELE en un contexto asiático. I Congreso de Español como LE en Asia-Pacífico. [Disponible en <http://bit.ly/1zGR0BP>] [Consultado julio 15 de 2020]
- Guerra Hurtado, Sara Alejandra. (2012). Las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión oral del idioma Inglés, en los estudiantes de los octavos años sección vespertina de la Escuela Fiscal Básica Vencedores de la ciudad de Quito en el año lectivo 2011-2012. Quito: UCE. p.227.
- Halperin, Jorge. (1988). Charla con Hilda Cañequé investigadora de fenómenos lúdicos. Diario El Clarín 20 de noviembre de 1988, p.26.
- Hernández Sampieri, Roberto.; Fernández Collado, Carlos. & Baptista Lucio, Pilar. (2010). Metodología de la Investigación. Editorial McGraw-Hill Interamericana. Colombia.
- Huizinga, Johan. (1968). Homo Ludens. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Hurtado, Jaqueline. (2000) Metodología de la Investigación Holística. Editorial Sypal. Venezuela.
- Hymes, Dell. (1972). On communicative competence. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania.
- Instituto Español Cervantes (1994): La enseñanza del español como LE Plan Curricular del Instituto Cervantes, Alcalá de Henares: Instituto Cervantes.

- Jean Xavier, Claude Bursztein, Maitri Stiskin, Roberto Canitano, & David Cohen (2015). «Autism spectrum disorders: An historical synthesis and a multidimensional assessment toward a tailored therapeutic program». *Research in Autism Spectrum Disorders* 18: 21-33.
- Kinnear, Thomas. & Taylor, James. (2000) *Investigación de Mercados*. Editorial McGraw- Hill. España.
- Kremers, Nina. (2000). El uso de las estrategias de aprendizaje en la Expresión Oral. Centro Virtual Cervantes. [Disponible en <http://bit.ly/1ypghyL>] [Consultado Julio 15 de 2020].
- Labrador Piquer, María José.; Morote Magñan, Pascuala. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*. Vol. 17: 71-84.
- Larcabal Rita Susana. (1992) The role of games in language acquisition. *English Teaching Forum*. Vol. 30, Nº 2.
- Ledin, Camila. & Målgren Ann-Sofie (2011). La importancia del juego para adquirir una LE Un estudio cualitativo de profesores de lenguas extranjeras y sus pensamientos sobre el juego como herramienta en el aula. Tesis de Maestría. Universidad de Mälardalen
- Ledo Varcácel, Cecilia Olivia. (2011). Los juegos, una alternativa en la enseñanza del Español como LE Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol. 3, Nº 8. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, Cuba.
- Lee, William Rolland. (1979). *Language teaching games*. Oxford University Press.
- Lillo Jover, Julio. (1993). *Psicología de la percepción*. Madrid: Debate
- Lorente Fernández, Paula. & Pizarro Carmona, Mercedes. (2005). El juego en la enseñanza de español como LE Nuevas perspectivas. Universidad de Lovaina, Bélgica.
- Mamani López, Edwin. (2011). El juego en la expresión oral. Programa Nacional de Formación y Capacitación Permanente. Sicuani, Perú.
- Martínez Agudo, Juan de Dios. (2011). Perfil profesional idóneo del profesor de LE *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), vol. XLI, núm. 1-2, pp. 103-124. Centro de Estudios Educativos, A.C. México
- Meneses Montero, Maureem. & Monge Alvarado, María de los Ángeles. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*. Vol. 25, Nº 2.
- Méndez Álvarez, Carlos Eduardo. (2001) *Metodología, Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación*. Editorial McGraw-Hill. Colombia.
- Molina, Yohanna., González, María. (2012). Interacción oral alumno-alumno en el aprendizaje del Inglés como LE en el 5º año de Educación Básica. Tesis de Grado. Núcleo Universitario Rafael Rangel (ULA) Trujillo, Venezuela.
- Nogués Melendez, Cristina. (2013). Enhancing oral expression in English as a foreign language through task-based learning and dynamic assessment. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.
- Ortega Tigse, Adriana Maribel. (2012). Actividades Lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de Segundo año de Educación Básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012-2013. Tesis de Grado. Universidad Central de Ecuador, Quito.
- Oviedo, Gilberto Leonardo. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base a la teoría de Gestalt. *Revista de estudios sociales* Nº 18 p.p 89-96.
- Piaget, Jean. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E
- Ramírez, Maryeli. (2005). La utilización de los juegos como estrategia de enseñanza de Lenguas Extranjeras en la Tercera Etapa, Media y Diversificada. Tesis de Grado. Núcleo Universitario Rafael Rangel. (ULA) Trujillo.

- Rodríguez Peña, Julio César. (2010). Consideraciones teóricas sobre la expresión oral profesional pedagógica en inglés. Ciencias Holguín, vol. XVI, núm. 4, pp. 1-12. Centro de Información y Gestión Tecnológica Cuba.
- Sánchez Benítez, Gema. (2010). Las estrategias de Aprendizaje a través del Componente lúdico. Suplementos Marco ELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010
- Sánchez Benítez, Gema. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del Componente Lúdico. Revista Didáctica de Español como LE N° 11 pág. 6
- Savignon, Sandra. (1990). Les Recherches en Didactiques de Langue Étrangères et L'approche Communicative. ELA N°77.
- Schiffman, Leon. & Kanuk, Leslie Lazar. (2006). Comportamiento del consumidor. Ed Pearson
- Suso Lopez, Javier. (2004) Jeux communicatives et enseignement/apprentissage des langues étrangères. Universidad de Granada.
- Tardo Fernández, Yaritza. (2004). Del reduccionismo a la integralidad: la comunicación oral en los cursos de Español como LE en la Universidad de Oriente. Cuba.
- Vargas Venegas, Genara. (2008). Desarrollo de la fluidez oral en ELE, mediante los periódicos, las canciones, las películas y los juegos. Universidad de León.
- Villalobos, José. (2003). El docente y actividades de enseñanza aprendizaje. Educere año 7 N° 2.
- Weiss, François. (1983). Jeux et activités communicatives dans la classe de langue. Practique pédagogique. Hachette Paris.
- Yturalde, Ernesto. (2008). La lúdica en el aprendizaje experiencial. Worlwide Inc. Colombia.